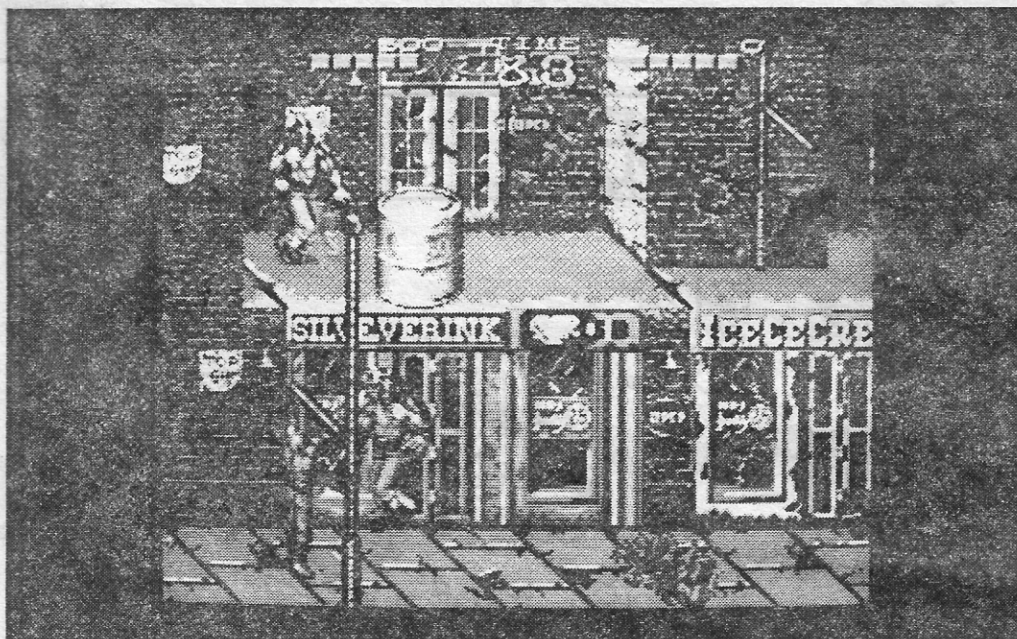


JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA



Mais uma conversão a cargo da Ocean, que revela o domínio absoluto na matéria. Impossível distinguir a versão Amiga das arcadas. Estão lá todos os pormenores que conferem a este título a liderança no género

NINJAS FAZEM JUSTIÇA NOS EUA

Título: «Shadow Warriors»
Género: Acção
N.º de disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

O *Renegade* abriu uma nova Era nos jogos de computador. Com o seu aparecimento, as guerras entre pixels passaram a ser resolvidas também a soco e pontapé, em oposição aos já muito banais tirinhos. Depois um *Double Dragon*, com opção para dois jogadores foi convertido para os computadores e claro, voltou-se a repetir o êxito. Já não havia dúvida, a fórmula básica dos jogos *beat'em up* resultava e tinha adeptos.

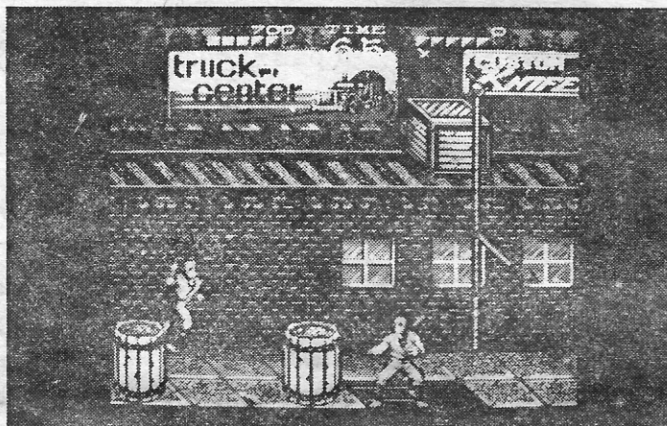
Logicamente, não se fez esperar a reedição destes títulos e o aparecimento de outros do género, mas continuava a existir uma diferença acentuada entre a arcada e a conversão para os 8 e 16 bits, que era obviamente menos envolvente (uns gráficos à altura e um som cativante para o soco-reacção, faziam mesmo falta).

Agora, depois de lançada a máquina de jogos *Shadow Warriors*, surge a conversão incrível para os Amiga e ST.

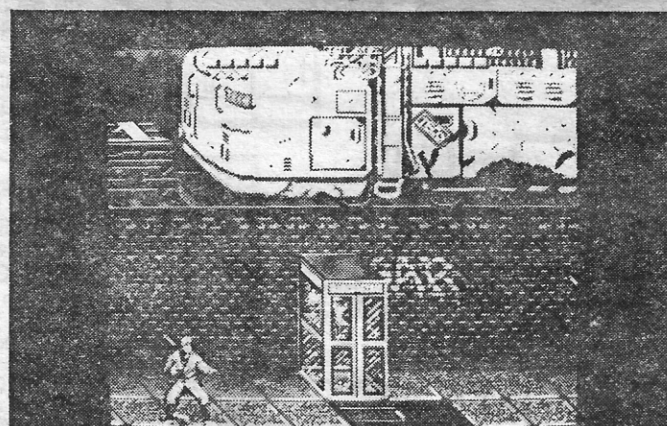
A óptima definição gráfica da arcada não se perdeu na versão Amiga e a animação é rápida e a um ritmo propício a que, por uns tempos, não se carregue mais nada em memória que não seja o *Shadow Warriors*.

A incrível qualidade da animação e dos gráficos (muito pormenor e variedade de cor), acrescenta-se um som muito adequado ao desenrolar da acção e tem-se *Shadow Warriors*, um título desde já obrigatório para quem aprecia um bom soco-nelas ao nível das arcadas. Depois, uma opção para dois jogadores simultâneos só vem reforçar a ideia que este é mais um que veio para ficar.

Para quem não conseguir entrar no esquema do melhor golpe para cada adversário, seja ele punk, ninja, bando da pesada, ou simples formosura que ocupe meio ecrã, há sempre um último recurso que é teclar HELP para passar de nível.



A incrível capacidade de resposta do jogo aos movimentos do «joystick» evita a cara esmurrada e outras tareias de jogos anteriores



O som é outro trunfo de Shadow Warriors. A música e efeitos sonoros dão aos seis níveis do jogo um ritmo alucinante. O tempo urge e é preciso libertar a Escola Shadow de Artes Marciais da escravidão imposta por forças malignas. Enredos...

Enfim, mais uma arcada em casa.

Gráficos.....	94%
Animação.....	92%
Som.....	86%
Jogabilidade.....	89%
Dificuldade.....	77%

Conselho: Obrigatório, claro.

91%

FANTASMAS E DUENDES REGRESSAM COM DEFEITOS

Título: «Ghosts 'N' Goblins»
Género: Acção
Máquina: Amiga 1 Mb!
N.º de disquetes: 1

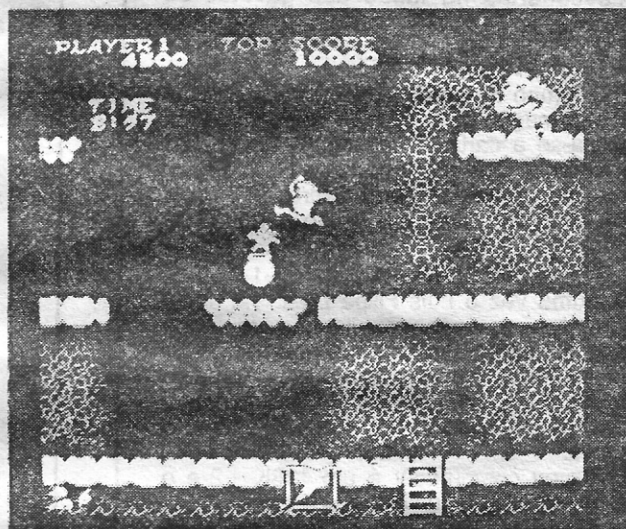
De novo a desgraça a cair sobre a Elite e as conversões de arcada. A dar continuidade à sequela *Ghouls 'N' Ghosts*, chega agora ao Amiga a primeira parte da história que remonta a 1985.

Porquê lançar primeiro a segunda parte do jogo e só depois a versão original? Talvez a resposta esteja na dificuldade imprimida à anterior conversão da máquina de jogos da CAPCOM, que só poderia ter como objectivo, deixar de rastos quem até aí se julgava um exímio ás da ciência do «joy». Vá lá saber-se...

Seja como for, este aparecimento tardio nas máquinas maiores, vem confirmar a ideia de que também os personagens dos jogos de computador têm a sua época de ouro, mas uma esperança de vida necessariamente curta, pelo que será conveniente retirarem-se na altura própria. Ressuscitar um mineiro Willy, um Monty Mole ou um guerreiro Arthur nos dias que correm, já se provou não ser uma boa ideia.

Mas, enfim, apesar da actual saturação em torno do personagem Arthur e de todos os zombies adjacentes, talvez tivesse sido possível relançar a moda *Ghosts*, reeditando este sucesso de arcada.

Infelizmente, não foi o que aconteceu. A conversão agora chegada aos 16 bits mostra-se graficamente bonita até finais do primeiro nível, mas a partir daí o melhor é desligar e pôr qualquer coisa mais movimentada em memória.



Com a folga do «blitter» no final do 1.º nível, a lentidão e os «bugs» tomam definitivamente conta do jogo

Depois de uma abertura brilhante, o segundo nível marca o início do desastre, com os gráficos a baixarem muito a qualidade inicial e os bugs a tomarem definitivamente conta do jogo. E claro, exigir 1 Mb de RAM não vem melhorar em nada a situação.

A desvalorizar a muito aceitável qualidade gráfica alcançada no primeiro nível, está ainda um *scroll* vertical horrível (aquilo estremece por todos os lados) e a insustentável lentidão que toma aquela bonexada toda, sempre que os bilhetes de entrada são em número superior ao de bicharrada máxima permitida no ecrã. Logicamente instala-se o caos e ninguém se mexe, porque o «blitter», ao que parece, tirou férias e tem de ser o desgraçado do Motorola 68000 a fazer tudo.

Gráficos.....	67%
Animação.....	48%
Som.....	63%
Jogabilidade.....	54%
Dificuldade.....	83%

Conselho: Só para apreciadores da arcada.

58%

VÊM AÍ...

Ford Q8 Rally Team — Anunciado como tendo uma animação soberba, esta produção da Thalamus convida-nos a participar num «rally» ao volante de um Ford Sierra Cosworth, sob diferentes condições meteorológicas.

Kaiser — Mais um jogo medieval, que permite participarem na história até 8 jogadores. A Linel inclui sequências animadas das batalhas, mas basicamente será um jogo de estratégia para o ST e Amiga.

Sly Spy — De novo a Ocean a converter para todos os computadores um grande sucesso de arcada. É toda a acção própria de um estilo de vida de agente secreto, que chega até nós.

Future Basketball — A Hewson anunciou já um basquetebol onde não há regras para jogar e o importante é fazer cesto... Parece ser semelhante ao popular *SpeedBall*.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

PETIL

EPSON POWER CENTER

EPSON Computadores

Impressoras EPSON

EPSON Computadores

Impressoras EPSON

Possui o CARTÃO JOVEM?
Procure a PETIL

que além de Computadores e Impressoras fornece Disquetes, Data Cartridges e outros consumíveis

RUA DIOGO CÃO, 34-A — 1300 LISBOA
TELEFS. 64 14 50 - 362 01 75 — FAX 362 13 50

SANYO TELECOPIADORAS FAX — FAX — FAX

A SOLUÇÃO INTELIGENTE



SANFAX 200

A ÚLTIMA PALAVRA EM TECNOLOGIA DE COMUNICAÇÃO

REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA,
LISBOA - PORTO
LISBOA - ☎ 3467819 PORTO - ☎ 493790
FAX - 3466007 - 3466023 FAX - 494627

ESCOLHA

O SEU RESTAURANTE

EM

A CAPITAL

TODOS OS SÁBADOS

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

As férias são tempo para desenterrar velharias e espreitar tudo de novo. Eis pois por aqui um mapa com alguma poeira em cima, bem como outras coisas redescobertas no fundo das gavetas do Poço.

Obliterator

O tempo tratou de desactualizar alguma da informação que vão ler a seguir. Mas publica-se a carta do leitor *Luís Filipe Dias* na íntegra, para que tudo fique claro. Quem o quiser contactar pode escrever para a Rua Rainha Dona Leonor, 6, 2700 Amadora.

Olá, pessoal de «A Capital»! Aqui é mais uma vez o Luís Filipe Dias. Tal como prometi envio-vos a explicação do modo como obtenho os caracteres gráficos portugueses. Bem! Eu disse que era um trabalho grande, e era, e fui resumindo, resumindo..., até que ficou assim..., talvez resumido demais.

O meu computador é um 128K +2 e o processador que utilizo é o Tasword +2, por isso esta explicação dirige-se mais especificamente para os possuidores de um 128K.

Antes de carregar o processador, introduzir os seguintes POKES na RAM: POKE 23349,39: POKE 23350,1.

No menu do processador escolha a opção «Customize program», e defina os caracteres e modos gráficos a utilizar e o «Backspace». Todos estes códigos se encontram nas últimas páginas do manual da impressora.

Agora é só «processar», por exemplo escrever «ã»: escreve-se o «a» normal, seguido do carácter onde se colocou o código do «Backspace», seguido do carácter cujo código seja o do «ã».

NOTA: É imprescindível não esquecer de pôr os POKES. Quem não os pôs antes de carregar o processador pode pô-los depois, mas cuidado para não «abortar» o programa.

Se alguém precisar dos códigos dos caracteres gráficos eu posso enviá-los para aí ou então contacte o Luís Filipe Dias, morador na Rua Rainha D. Leonor, n.º 6, 2700 Amadora e com o tel. 491 02 01.

Envio-vos também o mapa do jogo *Obliterator*, que muito incrivelmente ainda não «passou» aí pelas bandas de «A Capital». *Obliterator* é um jogo excelente em tudo, começando pela forma como o «screen» de entrada nos é apresentado, passando pelos maravilhosos gráficos até à excelente animação, só posso dizer que... quem tiver um 128K pode «bater o pé» e jogar ao mesmo tempo, o que faz de *Obliterator* um hiper-jogo em todos os aspectos.

Esqueci-me de avisar que estou disposto a trocar a parte III pela parte II do *Jack The Ripper*.

Ui, que medo...

Foi com tal frase, proferida em jeito de berro, que os monstros começaram o dia há dias (que bonito isto soa...) logo após a chegada do carteiro. Era uma carta de Santo André (ainda por cima de terra com nome de santo...) que a seguir se transcreve. Por perto, também deve andar um mapa de *Black Tiger*. De um bocadinho de *Black Tiger*, para dizer a verdade...

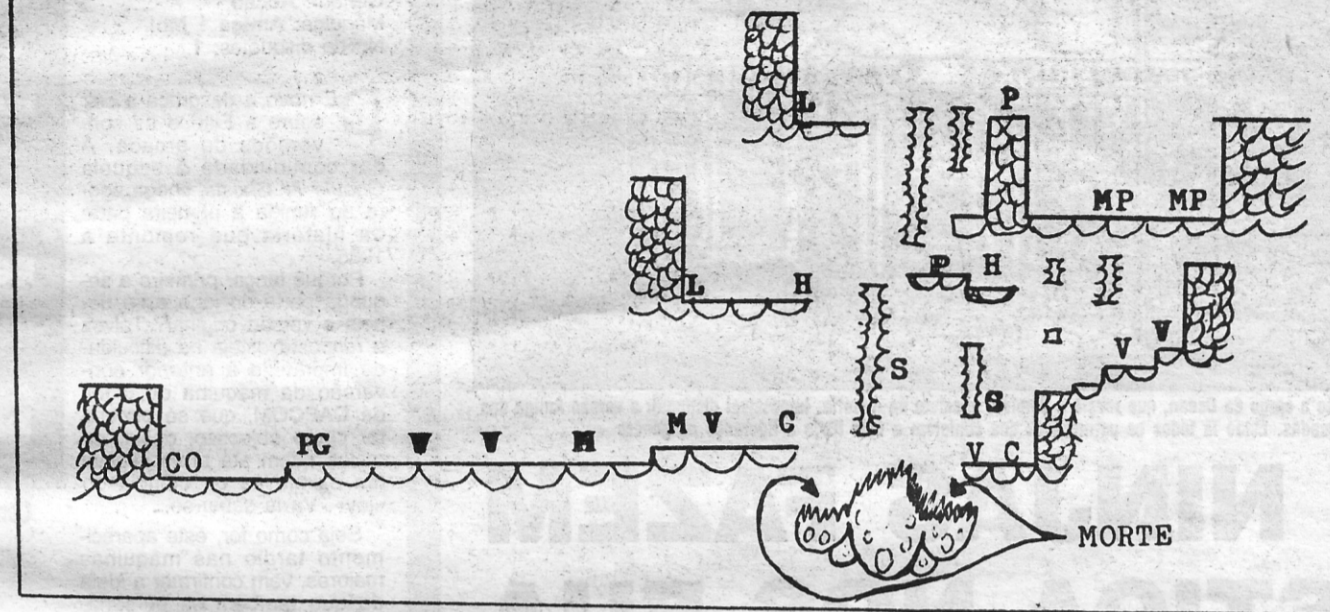
Monstros!!, esta é a minha última tentativa e vossa última hipótese. Se não publicarem o material que envio, armo-me de um bom balde de água e uma mangueira, o que decerto vos irá provocar uma boa oxidaçãozinha de ferro, suficiente para passarem à apresentação.

Junto com o mapa aqui vão algumas «dicas» para o *Black Tiger*:

- Disparem contra os vasos para obterem dinheiro, chaves e tempo;
- Matem todos os inimigos, pois eles são poucos e não voltam a aparecer;
- As chaves servem para abrir os cofres;
- As moças servem para que a panca da gere mais efeito no inimigo;
- As armaduras servem para nos proteger das investidas dos inimigos, funcionando como energias extra;
- As poções, ainda não descobri para que é que servem;
- No máximo, só se podem ter dois objectos de cada, menos as chaves que se podem ter quantas quisermos ou tivermos dinheiro para isso;
- Corram o mapa todo apanhando todo o dinheiro que conseguirem, e só depois, quando não houver mais vasos,

BLACK TIGER

Nelson Tiago 1990



- | | |
|------------------------------------|---|
| B- Borboleta que sobe * | M- Monstro do machado * V- Vaso |
| C- Cofre (Abre-se com chave) | MP- Monstro de pedra *
(passagem de nível) |
| CO- Começo | P- Planta * |
| H- Homem que atira bolas de fogo * | PG- Pinga que corre * |
| L- Loja | S- Cobra * |
| *- Inimigos | |



inimigos e cofres fechados, vão então à loja e comprem armadura e moca, do mais caro que puderem, só depois se jogam de cabeça para os caras de pedra que eu julgo ser o fim do nível, pois até agora só ainda consegui despachar um deles.

Aproveito também a carta para fazer um pedido:

Gostava que publicassem a minha morada para dar a conhecer a quem se quiser inscrever no meu clube para mandar uma carta. Obrigado.

Nelson Pinto Pais Tiago; Bairro 298 Fogos; Bloco 6.1, 1.º eq. B; 7500 Santo André; Tel.: (069)72792

Salada no fim

Fecho por hoje com uma carta do (da?) *Mixsoft*, da Rua Ponta Delgada, 63, 1.º eq., 1000 Lisboa. Pedidos e «dicas», muitas por sinal (as «dicas...») tudo numa letrelinha que

anda a pôr os fotocompositores cá da casa doidos. Será que alguém da *Mixsoft* tem contrato com um estabelecimento fornecedor de óculos? Podem, por favor, melhorar a letrelinha? É que a gente até gosta das vossas cartas... mas a letra, senhores, é terrível de ler. Até os monstros já uivam só de ver a palavra *Mixsoft* num envelope. Fugem, temendo ter de ler o que se escreve. É pronto, está dado o recado. Até à próxima.

Esperamos que tudo continue bem aí no Poço. Gostaríamos de fazer o seguinte apelo: queremos trocar jogos com quem nos arranjar os seguintes jogos: *Pegasus Bridge*, *Combat School* (completo), *Metal Drone*, *Nemesil*, *Siege on the Volga*, *Marsport*, *Kinetik*.

Queríamos ainda perguntar se os jogos *Elite* e *Slaine* — *The King* entram nos TC! Por agora é tudo!

Mixsoft

Agora passemos às dicas:

THE UNTOUCHABLES — Se conseguir entrar na tabela dos recordes escreva HUMPHREY BOGART. Carregando em Q, W e E em qualquer nível levá-lo-á ao próximo nível.

MORTADELO Y FILEMON 2 — O código de acesso à segunda fase é LOS MÁS BESUGOS. Para conseguir vidas infinitas nas duas fases carregue simultaneamente nas teclas C, U, Y, P, durante o jogo.

CAPITAN TRUENO — O código da 2.ª fase é 141084.

LIVINGSTONE SUPONGO II — Para conseguir vidas infinitas na primeira fase carregue simultaneamente nas teclas C e J. Na segunda fase carregue nas teclas da palavra OPERA mais a tecla de espaço.

OPERATION THUNDERBOLT — No 8.º e último nível, no final, aparece um raptor com um refém. De vez em quando o raptor estende a mão direita. Nessa altura dispare contra a mão dele pois assim não corre o risco de acertar no refém. Nunca páre de disparar, vá recolhendo as munições para se transformar numa máquina de guerra.

DAN DARE III — O objectivo do jogo é recolher os 50 litros de gasolina para fugir do planeta. Carregando na tecla escolhida para baixo ao pé dos computadores dar-lhe-á acesso a um «menu», onde pode comprar: bombas que entram pelo ecrã, bombas que destroem tudo nesse ecrã, vidas extras e munições extras. Para conseguir uma maior potência de tiro deixe o dedo na tecla de fogo até a barra chegar ao máximo e depois largue. Tenha atenção à gasolina de que dispõe para o seu JET PAC que lhe permite voar.

CHASE HQ. — Quando chegar ao confronto com o outro carro tente ultrapassá-lo e depois lance-se sobre ele, o que lhe dará 2 toques em vez de 1.

WORLD SOCCER — Este é um espectacular jogo de estratégia da editora ZEPPELIN GAMES. Passamos agora a explicar os ícones.

BANK — dá-nos o nosso banqueiro e o nosso corrente balanço. Quando se conseguirem bom resultados, ele permitirá que fiquemos a dever dinheiro até à quantia indicada (OVER-CRAFT FACILITIES).

ON AIR — permite-nos escolher se queremos que o repórter fale ou não do jogo.

MEDIC — diz-nos os jogadores que se encontram lesionados e durante quantas semanas.

CASSETTE — permite-nos gravar o jogo ou carregar uma gravação antiga.

SCOUT — dá o seu parecer sobre a nossa equipa e aconselhará jogadores a comprar, aí pode-se aceitar, recusar, negociar (com vista a abaixar o canto do jogador) ou ir pensar.

CHEQUE — a mesma coisa que no SCOUT, só que agora diz respeito a ofertas feitas aos nossos jogadores.

SCORE — permite ver a tabela classificativa da nossa divisão.

BOLA DE FUTEBOL — isto serve para ir jogar. Aí depois pedem-nos a tática que vamos utilizar, e no intervalo podemos fazer substituições e alterar essa tática.

CAMISOLA COM PONTO DE INTERROGAÇÃO — é para escolhermos os 11 jogadores principais e os 5 substitutos.

FIRST 11 — neste ícone vê-se apenas os 11 titulares e os 5 substitutos.

STAINLESS STEEL — 1.ª ZONA: apesar de não ser imprescindível matar todos os inimigos, esta tarefa será facilitada se nos colocarmos num extremo do desenho e, olhando para o outro lado, começarmos a disparar.

2.ª ZONA: devemos tentar chocar com todos os inimigos, para podermos matá-los, mas temos de ter cuidado com as rochas, cactos e outras coisas.

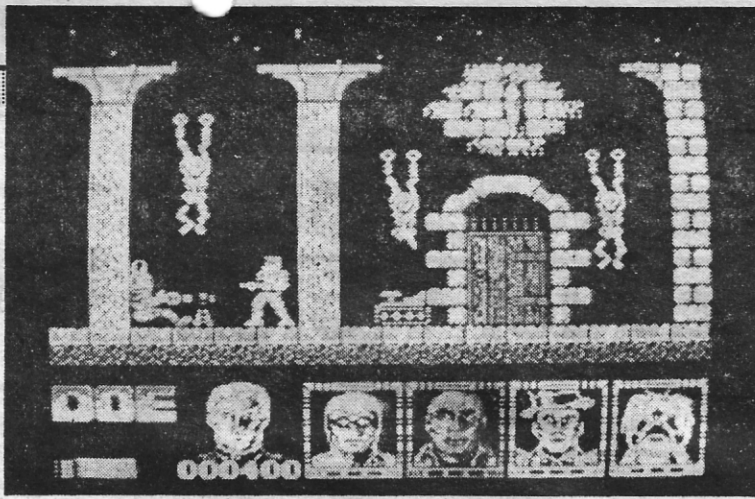
3.ª ZONA: dirigimo-nos para o primeiro submarino que aparecer no radar, colocamo-nos em cima dele e disparamos bombas até chegarmos ao pé dos reactores; é o momento de deixar tranquilo o submarino e dirigir todas as nossas forças para os reactores. Arranjamos fuel e repetimos este processo as vezes que seja necessário; não contamos com a ajuda da barreira.

4.ª ZONA: temos de matar todos os inimigos de modo semelhante ao que fizemos na primeira zona e, agora sim, começamos a ter mais obstáculos.

SKY RANGER — Os códigos são:

- 2.º NÍVEL — MAGIC
- 3.º NÍVEL — PILOT
- 4.º NÍVEL — STOMP
- 5.º NÍVEL — PARIS
- 6.º NÍVEL — EVENT
- 7.º NÍVEL — RECAP

XECUTOR — Para escolher armas: quando se abate um esquadrão de «alien» aparece uma mina. Se disparar contra ela, a arma indicada no ecrã do lado direito mudará; se a recolher ficará com a arma aí indicada.

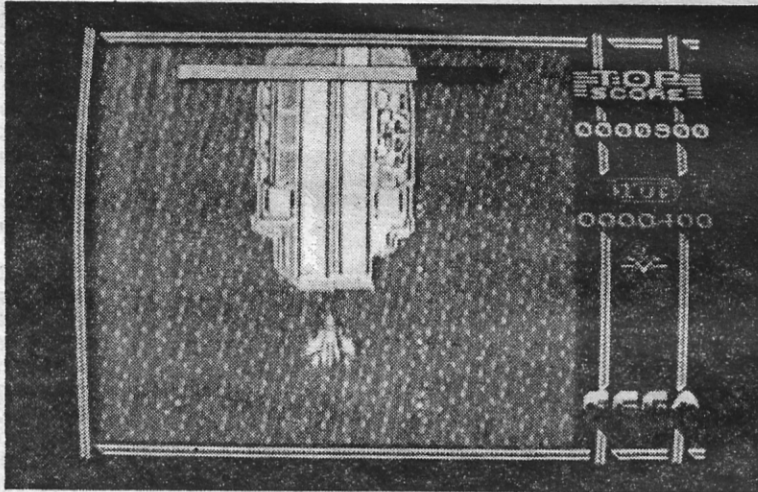


Defenders of the Earth, o (novo) desastre de Flash Gordon

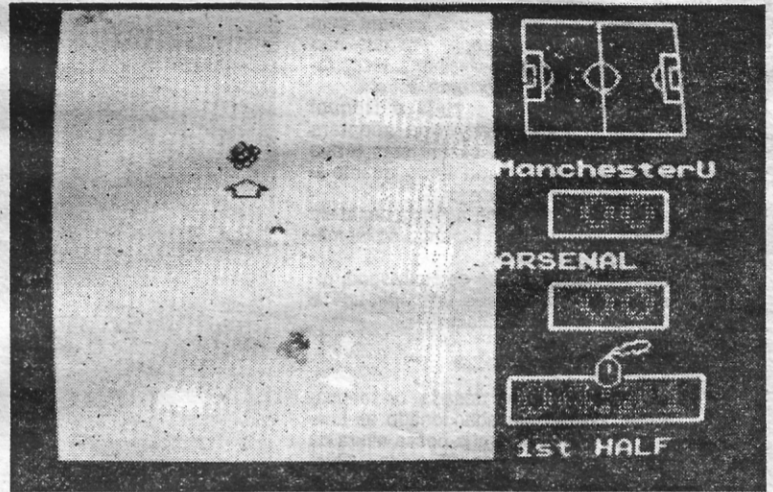


American Turbo King, um caso de «o rei vai nu»

JOGOS QUASE PRÓ LIXO...



Sonic Boom, huuummm...



Manchester United, Blaaaagh!

REGRESSO triunfal de «jogos pró...» neste momento de saídas e reentradas. São só umas linhas para despachar (sobre vós) alguns títulos que mais não merecem do que uma viagem até à lixeira mais próxima. Ou, quanto muito, uma espreitadela rápida por quem pensa encontrar-lhes alguma coisa aproveitável. Por cá, não muito obrigado.

Arranque, motorizado, com American Turbo King, da Mastertronic, que é um SuperStunt Man da Code Masters redesenhado. Dito isto e sabendo-se que aquele jogo dos mestres dos simuladores que nada simulam já não era coisa digna de cuidado olhar, estamos mesmo falados. «Kaput» pois a este Turbo King...

Por igual percurso, viela, ou rua de má fama pode seguir uma coisa anunciada com grandes títulos mas, no fundo, mazinha que baste. Trata-se de outra coisa americana, neste caso de Defenders of the Earth, jogo que vai buscar à série televisiva do mesmo nome a ideia base para nos meter numa viagem «platafórmica» sem uma pitada que seja de novidade.

Flash Gordon, Fantasma, Mandrake & Lotário e ainda um personagem pequenino que, coitado, não escapa a este azar que parece ter tocado a editora de banda desenhada King Features, são os heróis (bombos) da festa. Tudo com a Enigma Variations a assinar (assassinar?) a obra.

Gordon tem que lutar contra Ming, seu tradicional inimigo, e fá-lo com a ajuda dos companheiros que, de facto, não o acompanham (confuso, não é?) antes ficam em repouso na memória do computador aguardando que a pressão numa tecla os arranque da sua letargia «bitaica» para um exercício muscular ou de prestidigitação.

O que podia ser um sucesso de bilheteira é, afinal, um triste retorno de Flash Gordon aos computadores. O herói de Alex Raymond, que tão boas provas deu (dá) no universo dos quadradinhos sujeita-se,

de bom grado (parece) a estes «crimes» que programadores, julgando ser a utilização de nomes de alto gabarito um trunfo; continuam a praticar. Bem faria Flash em deixar Ming repousar e vingar-se de quem tanto mal lhe faz. Escape o leitor a tal desaire não comprando o jogo.

Igual faça, também, em relação a Sonic Boom, um «tiro neles» da Sega que a Activion trouxe das arcadas para o Spectrum. Claro, se o género lhe interessa e não se cansou de 325 mil jogos iguais, compre, compre já. Pensando bem, este é muito mais divertido que defender os the Earth.

Divertida, também, é a mania de as editoras lançarem jogos de futebol em catadupa sempre que os pensamentos da «tribo» são preenchidos, um mês inteiro, com conexões «esotéricas» do tipo Camarões-Alemanha? Alemanha-Inglaterra?, esses — Itália? Quem afinal?

Refe-se o facto por causa de um título caído aqui em cima da mesa nos segundos finais de análise de jogos (deste tipo) pelo escriba destas linhas. Chama-se Manchester United esta coisa esquisita que só vem tentar beber na fonte que o Itália 90 represent(a)ou.

Manchester United não tem nada de novo, é só mais um, gráfica e programaticamente. E com isto fecha-se este «Jogos quase pró lixo». Não sem antes assinalar, à laia de nota de rodapé, que, apesar da má qualidade, quase todos os jogos de futebol lançados nos dois últimos meses obtiveram um estrondoso sucesso de vendas. Ao lado de títulos realmente bons e oferecendo qualidade (e não necessariamente o jogo oficial do Itália 90), os «viciados» levaram para casa todo o lixo que algumas editoras foram descobrir na prateleira dos rejeitados e que, polidos e com uma referência ao evento futebolístico na fachada, passaram por «the only one». Isto dá que pensar e, parafraseando Obelix, dizer que «estes compradores são loucos». Há que ter cuidado...

Muito boa-tarde.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

SPECTRUM ★ AMIGA ★ COMMODORE ★ PC ★ SPECTRUM

AO SÁBADO

MAIS PÁGINAS DE VIDEOJOGOS

NO SUPLEMENTO DE FÉRIAS

TODAS AS RUBRICAS SOBRE JOGOS DE COMPUTADOR